

Cine mínimo, blog para la creación de filminutos e historias breves

Una Tesis Presentada Para Obtener El Título De
Comunicador Social y Periodista
Universidad de Manizales, Manizales

Pablo Jaramillo Jaramillo.
Noviembre 2015.

Dedicatoria

iii

Dedicado a la paciencia de mis padres.

Todo lo que se ha escrito aquí, ha sido un proceso de reescritura constante. En el gremio de los guionistas existe un dicho “al guionista no le pagan por escribir, su trabajo es reescribir” y este proyecto, como un guion, supuso muchísimos borradores. Quiero agradecerle a la docente Diana Reyes por ayudarme a darle forma a esta idea y bajarla al papel. Sin sus consejos este texto sería más nebuloso de lo que ya es. Debo agradecerle también a Juan Diego Escobar por sus diseños, sin sus ideas o su criterio estético el blog, el logo, nada luciría como lo hace. Y principalmente a mis padres debo agradecerles su respetuosa escucha aún ante las ideas más ridículas que se me han ocurrido.

Los filminutos, historias audiovisuales cortas de 50 a 70 segundos de duración, pueden verse como reducciones funcionales de la estructura clásica aristotélica, usualmente empleada en largometrajes. Cine mínimo busca caracterizar al filminuto, enumerar sus elementos fundantes y ponerlos a disposición del público mediante un blog. Esta suerte de manual web de filminuto pretende ayudar a optimizar los ejercicios prácticos de los estudiantes del lenguaje audiovisual. Abaratar costos e influir desde lo breve al dominio posterior de estructuras narrativas complejas y de formatos comerciales. Todo ello enmarcado en la discusión entre Syd Field y Robert McKee, quienes han escrito respecto al guion de largometraje y contrapuestos en este trabajo, abona el terreno para una adaptación de las historias de largo aliento a narraciones mínimas.

Palabras Clave: Cine, Estructura, Filminuto, Guion.

1.	Un contexto histórico del filminuto	1
1.1	Sobre la importancia de errar para crear	1
1.2	El nacimiento del cine: un ejercicio de filminuto	2
1.3	La mínima unidad del humor	3
1.4	El nacimiento del cine mínimo	5
1.5	Una definición de Filminuto	8
1.6	Filminuto y gag no son lo mismo	9
1.6.1	Parentescos y diferencias	9
2	Características del filminuto a nivel narrative	12
2.1	La estructura dramática	13
2.2	La estructura clásica de los tres actos	15
2.2.1	Las 3 fases del relato	16
2.2.2	Nudos de la trama	17
2.2.3	El conflicto	19
2.3	Minitrama	19
2.3.1	Particularidades de la minitrama	20
2.4	La estructura mínima	21
2.4.1	La presentación detonante	22
2.4.2	La confrontación	23
2.4.3	El conflicto mínimo	23
2.4.4	La peripecia	24
2.4.5	Un clímax de despedida	24
2.4.6	La sorpresa no es suspenso	25
2.5	El universo del filminuto	27
2.6	Análisis de algunos filminutos	27
2.6.1	Semillas	27
2.6.2	Pata de gallina	28
2.6.3	De vieja marca	29
2.6.4	A la que no quiere sopa	29
2.6.5	27 metros	30
2.6.6	El juego	31
2.6.7	Murphy me ama	31
2.6.8	Impío	32
2.6.9	Tiempo	32
2.6.10	La bella durmiente	33
2.7	Reflexiones sobre la estructura	33
3	El personaje mínimo	35
3.1	El personaje para Field	36
3.1.1	Necesidad dramática	36
3.1.2	Punto de vista	37
3.1.3	Cambio	37
3.1.4	Actitud	38
3.2	El personaje desde Mckee	38
3.2.1	La caracterización	38

3.2.2 La verdadera personalidad	39
3.2.3 La dimensión del personaje	39
3.3 El personaje para Cine mínimo	39
3.3.1 Deseo.....	40
3.3.2 Virtud y defecto	40
3.3.3 La verdadera personalidad del cliché.....	41
3.4 Conclusiones sobre el personaje mínimo.....	42
4 Cine mínimo web log.....	43
4.1 El contenido mínimo.....	44
4.2 Comunidad mínima.....	46
4.3 El proceso de cine mínimo.....	46
5. Conclusiones	49
6. Lista de referencias	52
6.1 Bibliografía	52
6.2 Videografía	53

1. Un contexto histórico del filminuto

1.1 Sobre la importancia de errar para crear

Para dominar una técnica o aprender algo en especial, hay que intentar e imitar. Aristóteles y sus coetáneos ya lo sabían y en su libro *La poética*, dejó eso escrito como base de todo su estudio sobre el arte de la narración. Para él, toda obra nace como mimesis del mundo, de la historia y de su gente. Aunque *La poética* fue concebida para analizar al teatro dramático, la literatura y al verso, de la época; el guion audiovisual descansa perfectamente en las bases de la poética aristotélica. Consolidando así la idea de adaptar al mundo como una forma de hacer arte.

El audiovisual en sí es adaptación, es intentar imitar y sobre todo errar. Y para ello se gasta dinero y en cuestiones de cine o de televisión, un proyecto puede costar muchísimo. Así que equivocarse y rehacer es muy costoso, en especial para un estudiante. Otros formatos, más allá del largo, menos onerosos e igual de prácticos pueden ayudar en la búsqueda de la imitación y el error académico. En ese mismo orden de ideas, el cortometraje es una alternativa para los aspirantes a realizadores que quieren experimentar las dinámicas de producción audiovisual sin tener que pagar todos sus costos. Pero media hora de proyección sigue siendo gravoso, tardada y dispendiosa para algunos estudiantes que recién aprenden los rudimentos del lenguaje audiovisual. Este trabajo y este capítulo tratan el filminuto, un hijo entre el cortometraje y el comercial, historias mínimas, de unos 60 segundos. Que aunque breves, no dejan de contar una historia y desarrollar un héroe, dejando claro que “la simplicidad radica en el número de personajes y el nivel de la trama” (Cooper et Dancyger, 1994, P 13).

El filminuto puede convertirse en la alternativa de los jóvenes realizadores para experimentar sin límites. Teniendo en cuenta que los estudiantes sopesan costos más bajos, tiempos más cortos y requieren de un trajín mucho menor cuando se enfrentan a sus primeras experiencias con el lenguaje audiovisual. Y de la misma forma en la que hoy una opción para que los estudiantes conozcan la foto en movimiento y los planos sonoros; el cine, como lo conocemos hoy, comenzó como un ejercicio de filminuto hasta decantarse en lo que vemos hoy en pantalla.

1.2 El nacimiento del cine: un ejercicio de filminuto

El cine es un arte de múltiples caras y cada una fue retoñando a lo largo del siglo XX y a lo ancho del mundo. Un invento daba pie para que otro descubrimiento se diera en otra parte del globo y por medio de adaptaciones, el cine creció a lo largo del siglo hasta convertirse en lo que es hoy. Los hermanos Lumière mejoraron la cámara de Edison, la hicieron más compacta y portátil, capaz de tomar escenas del mundo, imprimir las cintas positivadas y proyectarlas en un salón. Con Los hermanos de Lyon nace la exhibición. Fueron los primeros en hacer proyecciones cinematográficas pagas en un salón y las primeras obras que ofrecieron fueron imágenes de no más de un minuto sobre la cotidianidad de la ciudad. “El quinetoscopio se había contentado con crear mecánicamente cintas zootrópicas; el cinematógrafo de Lumière era una máquina para rehacer la vida” (Sadoul, 1972, p. 18). El ejercicio de filmar la realidad hizo que los primeros filminutos nacieran como documentales. “Los operadores de Lumière crearon el noticiero y el documental y realizaron las primeras ediciones de films. En este último dominio, muy importante, su patrón les había abierto el camino con una serie de cuatro films-minuto sobre la vida de los bomberos” (Sadoul, 1972, p. 19)

Años más tarde Méliès tomaría estos filminutos como inspiración y crearía sus propias obras, extendería la duración, añadiría personajes teatrales y pensaría en la ilación de las escenas

dentro de la historia creando el cine como espectáculo y como ficción. El mismo arte que inspiraría³ a Porter y a Griffith en Estados Unidos para crear el lenguaje cinematográfico, descubriendo el montaje paralelo y el primer plano. Todo ello abonaría el terreno para que los estudiosos rusos como Kulechov, Pudovkin y Einseinstein trataran con el tacto de una ciencia al cine.

Estos cambios y superaciones se aglomeraron en Nueva York en la época de la gran depresión, y allí floreció el cine mudo y la comedia Slapstik, antes de que california se consolidara como el nicho del cine estadounidense. Fue la época en la que el cine abandonó su imagen de espectáculo de circo y comenzó a ser visto como el escape a la risa, el remedio para las penas de una sociedad desesperanzada.

1.3 La mínima unidad del humor

Fue en la década de entre guerras, cuando la desesperanza y la escasas caminaban por las calles de Estados Unidos, el cine y su promesa de “olvidase a sí mismo” se hicieron populares. Con él la comedia silente o Slapstik (1912 – 1920), en la que, [Harold Lloyd \(1893-1971\)](#), [Buster Keaton \(1895-1966\)](#) y [Charles Chaplin \(1889-1977\)](#) fueron importantes exponentes, todos inspirados en las primeras muecas y cabriolas de [Max Linder \(1883-1925\)](#). En este cine de pastelazos, de resbalones en cascaras de banano y de boxeadores exagerados, los actores no podían hablar, “obligados a hacer virtud de la necesidad, los cómicos silentes, al no poder expresarse mediante las palabras, se veían impelidos a ser visualmente, físicamente –léase cinematográficamente- graciosos” (Membra, 2008, P. 61). El no poder hacer chistes verbales, dado que el cine no pudo hablar sino hasta principios de los años 30, hizo madurar al chiste visual, gestando y modelando lo que hoy conocemos como gag.

Pero antes de Chaplín e incluso anterior a Linder, se proyectó [“El regador regado”\(1895\)](#), ⁴ uno de los primeros filmes de los Lumière, el cual se considera como la primera película de comedia. En él transcurre un pequeño gag que no tarda más de 50 segundos, en el que un hombre corta la circulación del agua a otro que está regando las plantas con una manguera, para luego empaparlo. Y este es el espíritu del gag: situaciones simples de un minuto en las que muchas veces se guarda un final inesperado para que el espectador ría, una historia mínima que busca la hilaridad.



Figura 1. El regador regado (1895)

Encontrar, pues, una definición para el gag es complicado. Importantes comediantes en la actualidad huyen ante la pregunta. “buscar al gag una definición convencional es igual a caer en la simpleza de intentar describir el funcionamiento de la carcajada o pretender sistematizar el humor, cuando aún la sonrisa más tenue es un misterio privado que responde a procesos personales” (Martín, 1991, p. 18)

Como definición del gag se puede decir, desde el guionista Michael Chion que “es un detalle gracioso, verbal o visual, de comportamiento o de decorado, concebido para ser repetido varias veces en el transcurso de un film, para crear, por su repetición, pero también por sus variaciones, una hilaridad cíclica y, en principio, creciente.” (2006, p. 185 en Canet & Prósper. p. 188). El gag es pues el detalle del pastelazo, el gag es el resbalón, el gag es el hombre que borracho es amigable pero sobrio, es un ricachón engreído. El gag es una situación que promete ser graciosa, visual aunque ahora también puede ser verbal (teniendo en cuenta las comedias de situación para

televisión que nacieron con “Yo amo a Lucy” (1951-1957) y el cine de humor, que los hermanos 5 Marx cimentaron para este siglo, los cuales se sirven de juegos de palabras para hacer reír.). Con un inicio, un momento hilarante y un final en el que se ven las consecuencias. Es pues el gag la mínima unidad del humor visual con sentido completo. “Todo gag tiene algo de inesperado y todo lo inesperado tiene algo de gag” (Martín, 1991,p. 21), Es en pocas palabras “un efecto cómico visual inesperado” (Sadoul, 1972, P. 13)

1.4 El nacimiento del cine mínimo

Aunque poco se ha escrito del filminuto como formato, algunos autores como Russo y Sadoul, emplean el término para referirse a las primeras cintas de los Lumière y Robert W. Paul, llamadas así por su corto tiempo de duración. En la práctica, comenzó a utilizarse en 1980 a manos de Juan Padrón en Cuba. Él, junto al Instituto de Arte e industria Cinematográfica cubano, produjo una serie de historias animadas cortas que llamaron “Filminuto”. Echando manos de personajes sencillos (vampiros, borrachos, extraterrestres...) produjeron relatos que siempre escondían una vuelta de tuerca, un final inesperado. El mismo final inesperado con el que cuentan algunas veces los gags.



Figura 2. Los vampiros de Filminuto (1980)

Pero las caricaturas de Padrón no son el único antecedente del filminuto. Las historias narradas en poco más o poco menos de un minuto son tan antiguas como el cine mismo. Desde la invención del cinematógrafo, ya se daban pinceladas a las historias mínimas. “Lumière fue un excelente realizador, el primero que, en los filmes-minuto supo captar la verdad de la naturaleza con un sentido agudo del panorama, del enfoque, de lo pintoresco” (Sadoul 1977 p. 293, en Memba 2008 p. 22). Aun cuando Edison y su equipo consiguieron desde 1884 capturar y proyectar el movimiento, fueron los Lumière los primeros en fabricar un tomavistas portátil con el cual capturar personajes de la cotidianidad llevando la cámara hasta el personaje. La “Black Maria”, como bautizó Edison a su estudio de filmación, llevaba empotrado el kinetoscopio, por lo cual, la acción debía ir a la cámara.



Figura 3. Primeros filminutos de los Lumière (1895)

Otro limitante del invento estadounidense era su proyección, que se presentaba a los espectadores en cabinas individuales con pequeñas mirillas. Louis y Auguste tuvieron la posibilidad de capturar historias y momentos de la cotidianidad para después proyectarlos ante un público, por otro lado Edison hizo experimentos con su kinetoscopio de actos circenses y espectáculos de feria.



Figura 4. Experimentos de Edison en "Black Maria" con su Kinetoscopio (1849)

Las historias de los Lumière y los experimentos ópticos de Edison duraban más o menos un minuto por las condiciones que les determinaba la película en aquel entonces. Se suma el inventor Robert W. Paul, quien fue uno de los pioneros del cine inglés. Paul filmó la que sería uno de los primeros dramatizados del Reino Unido, titulado "The footpads"(1896). Esta historia, aunque dura 24 segundos, es junto a "el regador regado (1895)" las primeras puntadas del cine de ficción en toda su dimensión y ante todo demuestra como una historia puede ser contada en tan poco tiempo. Después de todo, el cine en sus inicios contaba con recursos muy primitivos que les generaba imposiciones técnicas a los realizadores como lo era el hecho de que los rollos de película en sus inicios fuesen muy cortos.



Figura 5. Footpads (1896) Robert W. Paul

Otro limitante del cine en sus orígenes, recuerda Russo era que “el tiempo del plano y de la toma coincidían” (Russo, 2008, p. 391), puesto que la técnica de montaje no se había desarrollado todavía. A esto se debe que las primeras películas se vean en planos generales, con tan pocos cortes, en planos secuencia y tan alejadas de la acción.

1.5 Una definición de Filminuto

Desde 1999 se realiza La Imaginatón, una maratón de realización y proyección de filminutos que recibe, cada dos años, trabajos de realizadores de 21 ciudades de Colombia. Las condiciones son las siguientes: que sea un único plano secuencia de entre 50 y 70 segundos, donde se cuente una historia relacionada con un objeto que ellos indican el mismo día de la maratón. La actividad que se hace cada dos años ha recibido y proyectado filminutos en las principales ciudades del país y desde el 2008 se incluyó a Manizales. Los organizadores del evento concluyen que:

“Cada edición se ha convertido en una fiesta del cine colombiano, de quienes tienen experiencia y de quienes desean adquirirla, pero de todos. Desde directores de reconocida trayectoria, todo tipo de estudiantes, hasta amas de casa, se han sumado cada vez con más emoción en el deseo de contar una buena historia de un minuto.” (Imaginatón, 2012)

Pero no todos los concursos de este estilo piden que los productos cumplan con las mismas especificaciones. Caracas Filminuto, por ejemplo, indicó en su versión del 2012 que los proyectos documentales no podían exceder los dos minutos y el montaje podía ser por cortes o en plano secuencia. En este orden de ideas, al no tener un referente claro de duración es complicado dar con una definición exacta de que significa “filminuto”. Sin embargo, recurriendo a la etimología de la palabra podemos proponer una que raya con la perogrullada: “una historia en 60 segundos”. Pero esto de cara a la Imaginatón o Caracas filminuto no sería verdad, así que es mejor extender la definición a “una historia (con tres actos dramáticos) de 50 a 70 segundos”.

1.6 Filminuto y gag no son lo mismo

Para trabajar con una idea tan joven como lo es la del filminuto, es necesario darle una definición que deje al lector satisfecho. Sin embargo, no existe una sola manera con la cual determinarlo. Lo que sí es innegable es que se refiere a una muestra de cine mínimo, una oportunidad de contar en menos. En esta categoría se puede encontrar también al gag, el chiste visual que hizo al cine mudo tan popular y cuyos personajes, tratamiento y duración, se asemejan mucho a los del filminuto. Con la comparación llega la separación. Poner los dos en paralelo ayuda a arrojar un significado para ambos. Y antes de pensar que uno es una copia del otro, vale la pena recordar a Doc Comparato cuando escribe “Así, pues, el arte no es ni copia ni imitación, sino una invención que expresa de manera sensible – es decir, estética- el universo particular de cada artista.” (1993, p. 105.)

1.6.1 Parentescos y diferencias

Ahora bien, acaso ¿El filminuto le debe su existencia al gag? o por el contrario ¿el gag es un filminuto en sí mismo? Ambos pueden concordar en varios aspectos, desde su duración, hasta el manejo de sus personajes, terminando en el uso del fuera de campo. Pero entre ambos hay varias diferencias. La primera es “la historia”. Syd Field concluye que, en su definición más reducida, un historia “(...)trata de una persona o personas en un lugar o lugares, haciendo una cosa” (1994, p. 13). Esa cosa que hace ese alguien en ese lugar es la película. Ese hecho puede tardarse tanto como el realizador lo decida y de ese tiempo dependerá el formato, en este caso específico poco menos de 70 segundos.

Tabla 1 Elementos del gag

Inicio, nudo y desenlace
Un clímax cómico, un final inesperado que, como un chiste, hace reír.
Hay una sorpresa, como un truco de magia: hay exposición, distracción y sorpresa.
Hace uso constante del fuera de campo para sugerir cosas en la mente del espectador

El gag no necesariamente relata, puede simplemente mostrar un hecho repetitivo en busca de risas. Y por otro lado, el filminuto se da el lujo de poder ser dramático.

Si bien ambas son formas mínimas de contar, el gag tiene licencia para ser inverosímil e hilarante, es una suerte de chiste y en hacer reír reside su esencia. El filminuto a diferencia del gag puede ser dramático pero cuenta con un tiempo máximo de metraje, dado que nace como un reto de realización, en cambio el gag puede durar el tiempo que sea necesario dentro de la escena. En género y metraje estriban las dos principales diferencias entre el gag y el filminuto. Entre las similitudes que tienen ambos se podría asegurar, teniendo en cuenta la experiencia de Padrón, que el filminuto es una transmutación del gag. El humor pasa a permear el drama, el experimental y cualquier género que descansa en la ficción.

Otro elemento diferenciador es el hecho de que “el gag debe subordinarse a la trama y no a sí mismo” (Martín, 1991, p. 20), el gag requiere una narración que lo soporte, a diferencia del

filminuto que es una narración en sí misma y que en ese orden de ideas, hablando de un filminuto ¹¹ cómico, puede contener un gag.

Luego de repasar el gag y contraponerlo con el filminuto, se puede hablar de un cine mínimo: narraciones cortas, directas, de personajes simples y acciones contundentes. Pero en ellos hay una diferencia clara y es el tono de las historias: el filminuto tiende a lo dramático y el gag tiene una función directa hacia la risa. Este capítulo no es otra cosa que un esfuerzo por definir el concepto de cine mínimo y darle un contexto histórico al filminuto, el protagonista de este trabajo. Dicho esto, es hora de hablar de la estructura del filminuto, de sus características y sus peculiaridades de manera más profunda.

2 Características del filminuto a nivel narrative

Para escribir un guion, cualquiera que sea, hace falta estructurar la historia y construir los personajes. Este capítulo abordará las características que tiene la estructura del filminuto a partir de análisis del paradigma de Syd Field en diálogo con la estructura de Mckee. Relacionando conceptos como: nudo de la trama, clímax, detonante, tensión dramática, Arquitrama, minitrama y la estructura clásica del relato, entre otros.

Pensar en el guion de un filminuto de ficción es enfrentarse a un relato de entre 50 y 70 segundos que, para este proyecto, se configura en principio desde el paradigma de Syd Field. En este capítulo se emplearán los términos de Field para nombrar los actos: presentación, confrontación y resolución. Así mismo, se propondrá la estructura para el filminuto como Cine mínimo, una estructura narrativa útil para narrar historias cortas con un manejo adecuado del conflicto y la tensión.

Ante los hallazgos bibliográficos se propone ilustrar la reflexión, tomando como ejemplo diez filminutos participantes de la Imaginatón 2012-2013, desde los manuales de escritura de Field y Mckee para largometraje, con el fin de adaptarlo a las necesidades del filminuto puesto que las limitaciones del tiempo demandan consideraciones especiales del creador y no pueden seguir en su totalidad las recomendaciones de los autores. Por tal motivo este capítulo parte de la premisa de Cooper y Dancynger:

“si establecemos una determinada duración es porque en las películas que duran más de treinta minutos la aproximación a los personajes o a la trama es diferente.” (1994, p. 9)

“La estructura es el elemento más importante del guion. Es la fuerza que lo mantiene todo unido; es el esqueleto, la columna vertebral, la base. Sin estructura no hay historia, y sin historia no hay guion”. (Field, 1995, p. 22). La estructura dramática permite al realizador crear una hoja de ruta que atraviese la historia, marcando el principio y el destino final del personaje y para el espectador de la película es el hilo conductor que homogeniza todos los acontecimientos de la historia. Desde Syd Field, las historias se componen de tres actos, rescatando la tradición teatral de Aristóteles.

Field llama el primer acto como la presentación, al segundo la confrontación y al tercero el desenlace. Su progresión es lineal, es decir, la línea de acción dramática va desde el principio hasta el final en línea recta, sin regresar al principio ni adelantarse con brusquedad a los acontecimientos del final. Es en pocas palabras “una disposición lineal de incidentes, episodios y acontecimientos relacionados entre sí que conducen a una resolución dramática” (Field, 1995, p. 26). Esta se conoce como estructura clásica o de tres actos.

Desde la definición de Mckee “La estructura es una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de la vida de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen una visión concreta del mundo” (Mckee, 2002, p. 53) Las historias, según sea el tratamiento de sus personajes pueden dividirse en arquitramas, minitramas y antitramas. En este proyecto llamaremos a la estructura clásica de Field como arquitrama, unificando el concepto de estructura clásica con un solo nombre y se emplazará a Mckee principalmente desde la minitrama, la estructura normal pero con elementos reducidos y optimizados en razón de historias más económicas en cuanto al tiempo respecta.

Cabe mencionar que existen también estructuras narrativas como la estructura en zigzag, espiral, ramificada, explosiva y otras tantas que si bien son perfectamente validas, son más complejas y delicadas a la hora de escribirse y ejecutarse. Pueden agruparse en dos tipos: historias lineales, en dónde el tiempo de acción de la historia es progresivo e historias discontinuas, donde el presente y el pasado del personaje se entremezclan en razón de dar información al espectador. El primer grupo es el que atañe a este trabajo.



Figura 6. Los dos tipos principales de estructuras narrativas

Field desde su misma definición de estructura entiende toda historia como una sucesión continua y natural de acciones. Si bien para el filminuto es clave la sucesión de acontecimientos, no necesariamente deben proyectarse con linealidad en el tiempo y ante esto Mckee expresa un interés por los acontecimientos anclados al personaje, la historia se mueve alrededor del protagonista y avanza a su paso. Es importante desde las dos miradas la progresión continua de

acciones en torno al protagonista y a la consecución de su deseo. En el filminuto el personaje 15
marca el tiempo.

El tiempo marcado por el personaje se ve en el primer filminuto analizado llamado “semillas”, hay un cambio de tiempo dado por el personaje al salir de pantalla vistiendo un camuflado y al entrar luego con un azadón en la mano.

Sin embargo, ambas posturas plantean una preocupación por el drama, para Field progresivo y para Mckee desde la emoción y visión del personaje. Esto nos permite ahondar en un aspecto narrativo como es el conflicto.

En Mckee el drama requiere de un personaje que quiere conseguir algo y una fuerza que se opone a su objetivo. La estructura en consecuencia son las etapas de la lucha del personaje. Cada acción del personaje tendrá un efecto en la historia, a favor o en contra de lo que quiere y es la narración la enumeración de esos acontecimientos.

Viéndolo también desde las intenciones educativas del blog de Cine mínimo, conocer los elementos de la estructura pone al estudiante un paso más adelante en el camino de dominarlos y en ello recae gran parte de la calidad de sus proyectos venideros, cimientos infaltables. Después de todo "la estructura de una narración es como el conjunto de vigas que sostiene un moderno rascacielos: no se ven, pero determinan la forma y el carácter del edificio". (Lodge, 2002, p. 338)

2.2 La estructura clásica de los tres actos

La estructura clásica es la base de todas las demás estructuras. En la tradición oral pueden encontrarse muchas historias narradas en tres actos o fases y los sueños tienden a desarrollarse de forma lineal y escalonada. De igual forma, pensar en un diseño narrativo mínimo es pensar en una reducción de la estructura clásica en sus elementos fundamentales e irreductibles. Este

trabajo se base en los conceptualización de Field de dicha estructura por la claridad de sus definiciones y la demarcación precisas que hace de cada elemento del diseño narrativo. Mckee, sin controvertirlo, habla de arquitrama, para referirse a la estructura de marras. Ambos autores concuerdan en los siguientes elementos, aun cuando sus nombres o jerarquía varíen. 16

2.2.1 Las 3 fases del relato

En toda historia existe como mínimo tres etapas. Primero hay un acercamiento de los personajes al espectador. Field lo llama Primer acto: “El primer acto es una unidad de acción dramática en la que se plantea su historia” (Field, 1995, p. 30) En este punto la historia le revela al espectador quienes intervienen, en que universo, cuáles son las reglas del juego. El deseo del protagonista se hace visible en este momento. “El planteamiento establece los personajes principales y las circunstancias de la historia.”(Dimmagio, 1992, p. 214) La primera fase o acto se llama planteamiento.

Un segundo momento en el que el personaje lucha por conseguir algo que desea, “El segundo acto es la unidad de acción en la que su personaje se enfrenta y supera (o no supera) todos los obstáculos para satisfacer su necesidad dramática”. (Field, 1995, p. 33). Al llegar al segundo acto el personaje ya se encuentra en la búsqueda de su objetivo, lo que Field llama necesidad dramática. Los obstáculos que encuentra en el camino el personaje suponen el conflicto, el ingrediente principal de una historia. Este segundo acto es la confrontación.

Finalmente hay un tercer acto, un desenlace o resolución. En esta fase pueden existir finales cerrados, inherentes a la estructura clásica, en el que las preguntas se resuelven. También existen los finales cerrados, cuya particularidad es dar al espectador la posibilidad de responder a las preguntas que la historia no resuelve. Esta es en palabras sencillas la estructura clásica de los

tres actos: presentación, confrontación y resolución. “En un drama básico presentamos el problema, lo desarrollamos de acuerdo con el tipo de personaje que hemos elegido y, finalmente, creamos la solución del problema”. (Dimmagio, 1992, p 106). 17

Field ubica en las fronteras entre actos dos elementos igual de importantes: los nudos de la trama. En toda historia como mínimo existen dos de estos nudos, cuya función es hacer que la historia avance y cambie de un acto a otro.

2.2.2. Nudos de la trama

Los personajes, así como las personas viven en un equilibrio. Desean, pero se mantienen en un estado de seguridad. Como el drama es conflicto hace falta que algún acontecimiento empuje al personaje en busca de lo que quiere o lo obligue a protegerlo. Desde Field hablamos del primer nudo de la trama, en el momento en el que la historia empieza a complicarse, donde ocurre el detonante o en palabras de Mckee “incidente incitador”, ambos términos se refieren a puntos de tensión dramática que sacan al personaje de su estatus quo y crean conflicto.

Así mismo existe un segundo nudo en la trama, ya llegando al final de la historia, donde la tensión dramática llega a su punto culmen y el espectador tiene una respuesta: el personaje obtiene o no lo que desea. Este es el clímax o segundo nudo.

2.2.2.1 Detonante, primer nudo

Dentro del primer acto o presentación visto desde Field se encuentra el “detonante” el cual “(...) es un incidente, episodio o acontecimiento que se engancha a la acción y le hace tomar otra dirección, entendiendo por dirección una línea de desarrollo” (Field, 1995 p. 32). Las arquitrabas o las historias clásicas, luego de presentar a sus personajes y crear el contexto del

universo de la narración arrancan la historia con un acontecimiento que obliga al personaje a 18
ponerse en movimiento. Mckee insiste en que tras un detonante o “incidente incitador”, los
elementos de la historia y sus personajes no tienen vuelta atrás. Son las consecuencias del
detonante las que llevan al personaje al acto dos.

El filminuto también tiene un primer nudo, este abre la historia, de entrada muestra como
el personaje se enfrenta a un acontecimiento dramático. El primer acto de un filminuto es la
exposición de ese acontecimiento o la muestra tácita de los personajes intentando salvar un
obstáculo recién comenzado el clip.

2.2.2.2 Clímax segundo nudo

“Una narración está formada por una serie de actos que se desarrollan hasta alcanzar un
clímax del último acto, o un clímax narrativo que conlleva un cambio completo e irreversible”.
(Mckee, 2002, p. 64) El clímax, también conocido como segundo nudo de la trama en Field, es el
punto máximo de tensión, donde los personajes están más cerca o más lejos de conseguir lo que
quieren. En este punto en el que la lucha está más indecisa ocurre algo que resuelve la disputa.

En el clímax empieza a trazarse en lindero entre la confrontación de la historia, el
segundo acto, con el final. Si el desenlace es abierto, el clímax no resolverá todas las dudas
planteadas por la historia, lo que si hace en el caso de un final cerrado. El clímax dicho sea de
paso, es el momento más emocionante, lo que el espectador espera. Sin embargo no basta con
decir que la tensión dramática sube hasta un punto culmen sin hablar de aquello que genera
precisamente esa presión. Es el conflicto, el último elemento indispensable de la estructura
clásica y quizás el más importante para concebir una historia dramática. Después de todo hablar

de este tipo de estructura dramática es mencionar sus raíces teatrales y recordar que “la esencia de la dramaturgia, no es otra cosa que el conflicto”. (López, 2005 p. 123)

19

2.2.3 El conflicto

Como una cuerda que une todos los elementos de la historia, el conflicto encarrila los acontecimientos y los lleva desde el primer acto hasta el tercero. La fuerza del conflicto es la búsqueda del personaje por su deseo o necesidad dramática y son las constantes posibilidades o limitaciones lo que hace que el conflicto suba hasta llegar al clímax.

“Siempre que uno de los tres campos –querer, poder y deber- está en negativo, salta la chispa, se provoca el conflicto” (López, 2005 p. 124) Jorge Ignacio López Vigil propone un esquema de tres esferas con el cual construir un conflicto en una historia dramática. Una es el querer, los deseos del personaje; luego el poder, que son las posibilidades del personaje de hacer lo que quiere y finalmente el deber, las barreras morales del personaje frente a su deseo.

2.3 Minitrama

Field desarrolla la estructura de los tres actos pensando en primer lugar en largometrajes. Mckee por otro lado propone que los cortometrajes por ejemplo, no pueden cumplir completamente las reglas de la estructura dramática clásica, por lo que él adapta este tipo de historias y las cataloga bajo el nombre de “minitrrama”. “El minimalismo persigue la simplicidad y la economía a la vez que mantiene suficientes aspectos clásicos como para que la película satisfaga al público, de tal forma que salga del cine pensando: ¡Qué historia más buena!”. (Mckee, 2002, p. 32)

Entendiendo que el “minimalismo significa que el escritor comienza con los elementos 20 del diseño clásico para poder reducirlos” (Mckee, 2002, p 68) Allí la necesidad de partir de los tres actos aristotélicos para sintetizarlos.

2.3.1 Particularidades de la minitrama

A diferencia de la arquitecra, las historias de largo aliento, la minitrama tiene tres elementos diferenciadores. Hay una serie de elementos que caracterizan una minitrama desde el análisis de Mckee que difieren de los elementos de la estructura clásica. Tales elementos constituyen un antecedente para el filminuto, que si bien no comparte en su totalidad, si valida la existencia de formas cortas de narrar y sus peculiaridades.

2.3.1.1 Final abierto

Si bien Field propone finales cerrados y en general un tercer acto claro, las minitramas lo dejan abierto a la consideración del público.

“La mayoría de las preguntas planteadas por la narración quedan respondidas, aunque podrían quedar una o dos preguntas sin responder en el filme, dejando que sea el público quien las deduzca después de haberlo hecho”. (Mckee, 2002, p. 70)

El final abierto supone participación del espectador en la construcción de la historia. Dejando pistas y sugerencias, son ellos los que crean el final. Aun cuando puede generar la sensación de que algo falta, permitir la discusión del espectador ayuda a generar recordación.

2.3.1.2 Conflicto interno

Es común en la mayoría de largometrajes o en la estructura que Mckee denomina 21 “arquitramas”, que el conflicto sea por lo general externo. “En la minitrama , por el contrario, el protagonista podría tener poderosos conflictos externos con su familia, con la sociedad y con el entorno, aunque se destacan las batallas que se producen dentro de sus propios pensamientos y sentimientos, conscientes e inconscientes.” (Mckee, 2002, p. 72).

De igual forma solo se trata de un conflicto, el tiempo es preciso para uno sólo de ellos, pero en el caso de cortos o largos existen más conflictos y tramas. “Las películas de una duración de entre treinta y sesenta minutos incluyen a menudo una línea de trama menor o secundaria” (Cooper et dancynger, 1994, p. 9)

2.3.1.3 Protagonista pasivo o activo

Desde Mckee la minitrama tiene personajes pasivos en los que sus conflictos internos son más poderosos que los que manifiestan en el exterior, pero en el filminuto dramático, aun cuando hablamos de minitrama, los personajes se muestran activos puesto que su conflicto externo es por lo general el único que se muestra. “Un protagonista activo que persigue un deseo llevará a cabo acciones que entran en conflicto directo con las personas y el mundo que le rodean”. (Mckee, 2002, p. 73)

2.4 La estructura mínima

La estructura mínima o la estructura del filminuto que propone este proyecto es en esencia una reducción de la arquitrama hasta su límite. Así como la minitrama economiza elementos de la estructura clásica, la estructura mínima toma de ambas los elementos irreductibles de una narración con sentido completo. Las tres fases de la historia se sobreponen

casi una sobre otra para conseguir entrar en el tiempo de proyección del filminuto y la presentación y el desenlace parecen desdibujarse en medio de una confrontación que tan pronto comienza acaba. Aún en la brevedad de sus apariciones los tres actos son inseparables.

A sí mismo los nudos de la trama de Field continúan presentes, ubicados en los actos que les corresponden según el paradigma del autor, fundiéndose con el acto en sí mismo y siendo el detonante la referencia de una fugaz presentación y el clímax una pincelada de un final abierto. El tratamiento del conflicto, la economía del final y la inclusión de la sorpresa, son los elementos que le dan su independencia al filminuto.

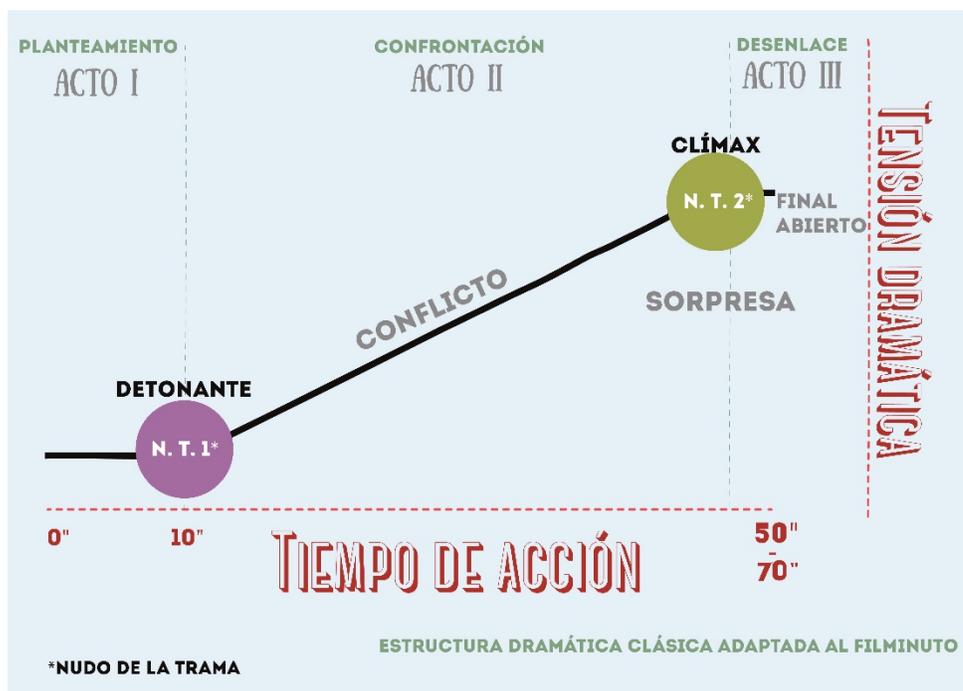


Figura 7. Estructura mínima

2.4.1 La presentación detonante

De caras al filminuto el realizador tiene de 10 a 20 segundos para esto. “Todo en el primer acto contribuye a plantear la historia. No hay tiempo para trucos baratos ni escenas o

diálogos efectistas o ingeniosos; tiene que plantear su historia de inmediato desde la primera 23 página”. (Field, 1995 p. 30). De entrada los personajes deben encontrarse con una peripecia que haga avanzar la historia. “(...) el acontecimiento, o personaje, que establece la dinámica de los hechos que precipitan la acción dramática del protagonista” (Cooper et dancynger, 1994p. 56). En el caso del filminuto el detonante debe encontrarse a los pocos segundos de empezada la pieza, de modo que la historia arranque cuanto antes. En la acción detonante, se deje ver quién es el personaje, sus reacciones respecto a las dificultades que se le presenten o las posibilidades que encuentre dirán al espectador de quién se trata. De igual forma, dejar clara la motivación del protagonista ayuda a encaminar la historia.

2.4.2 La confrontación

El conflicto es el núcleo de la confrontación y la razón de la historia. Este depende de la imposibilidad del personaje “Si usted quiere algo que puede y debe hacer, no habrá conflicto”. (López, 2005 p. 124) en el filminuto el deseo y la imposibilidad se muestran de inmediato, desde los primeros segundos que constituyen el primer acto y se desarrollan a lo largo del tiempo que dure la confrontación.

2.4.3 El conflicto mínimo

El conflicto es el drama en sí mismo. Es la imposibilidad, la lucha y el camino transcurrido por el personaje. En esta parte del filminuto es cuando el personaje, llevado por su necesidad dramática, intenta conseguir aquello que quiere en contra de algo que se lo impide. El tiempo del cine mínimo da espacio para que una sola necesidad desencadene un solo hecho. Este conflicto llega a un punto límite, en el que el personaje alcanza o pierde aquello que quiere,

llamado clímax. “cuanto más esté en juego, más dramático, en todos los sentidos de la palabra,²⁴ será el conflicto”. ” (Cooper et dancynger, 1994, p.56)

2.4.4 La peripecia

Aristóteles la define como: “La peripecia es un cambio de la acción en un sentido contrario al inicial” (Aristóteles Pg49). Son acciones que hacen que un personaje se meta en problemas o salga de uno. Las peripecias cambian la situación y las emociones del personaje. Los cambios de emoción luego de una peripecia pueden denominarse “cambios de valor narrativo”: “Los valores narrativos son las cualidades universales de la experiencia humana que pueden cambiar de positivo a negativo o de negativo a positivo, de un momento a otro.” (McKee, 2002, p. 26) Las diferentes cargas emocionales que tienen las escenas y su fluctuación son garantía de que en la historia existe drama. Ese drama está dado por el choque entre valores positivos y negativos. “El drama es conflicto; sin conflicto no hay acción; sin acción no hay personaje, sin personaje no hay historia y sin historia no hay guion.” (Field, 1995, p. 33)

2.4.5 Un clímax de despedida

Los filminutos narrativos encuentran un final casi siempre en este punto, donde la última información que se revela al espectador es si el personaje consiguió lo que quería o no. Es recurrente en los trabajos de la Imaginación 2012, encontrar que el clímax de la historia guarda una sorpresa para el espectador, mostrándole que aquel personaje que pensaba conocer es diferente, que lo que en realidad quiere es otra cosa o que en si la historia era distinta, un segundo punto de giro. El clímax en el filminuto no es la misma tensión liberada del largometraje, se manifiesta por lo general como una sorpresa, como un remate repentino de la

historia. El clímax en el filminuto es un corte repentino del flujo de la narración que venía creciendo en tensión dramática. Esta es una de las razones por las cuales la resolución es un acto muy corto o casi nulo en el cine mínimo. 25

El filminuto debe mostrar un conflicto externo, lo suficientemente claro para el espectador y posible de resolver en ese poco tiempo. Conflictos que muchas veces quedan un poco abiertos por la naturaleza misma del filminuto de rematar las historias muy pronto.

2.4.6 La sorpresa no es suspenso

Mantener la expectativa y generar recordación son dos objetivos a los que se puede llegar cuando la peripecia hace cambiar el sentido de la historia de manera inesperada para el espectador y se genera un momento de sorpresa. “Sí podemos prever todas las peripecias que contienen un argumento, es improbable que el relato mantenga nuestra atención.” (Lodge, 1992, p. 120) Sorprender en el final abierto es recurrente en los filminutos de la imaginación 2012-2013. El filminuto “el juego” sorprende cuando su protagonista gana un juego de destreza visual siendo invidente. “Morfy me ama” sorprende tanto al espectador como al personaje al cambiar la serenata de amor por un vendedor de guitarras.

Es importante, sin embargo, diferenciar la sorpresa del suspenso. La sorpresa revela información de manera repentina en contra de las expectativas del público. El suspenso genera preguntas. “Las preguntas son a grandes rasgos de dos tipos: se refieren o bien a la causalidad (¿quién lo hizo?) o bien a la temporalidad (¿qué pasará ahora?)”. (Lodge, 1992, p. 32).

Hay filminutos que involucran ambas: “Impio” genera la pregunta ¿quién es el personaje? Luego la sorpresa resulta ser que el borracho es el cura. “Tiempo” muestra el baño ensangrentado y la inminente llegada de los padres, pero es la policía la que llama a la puerta. El

suspense atrapa a la gente, la mantiene atenta a los datos, a los detalles, la sorpresa llega repentina, de sopetón y genera recordación.

Tabla 2 Comparación de elementos de la estructura para Field, Mckee y Cine mínimo

Cine mínimo	Syd Field Arquitramas	Robert Mckee Minitramas
Un inicio corto, un nudo largo y un final abierto	Tres actos: presentación, Confrontación y resolución.	Tres momentos que no tienen que seguir la lógica clásica
Un detonante al principio de la historia y un clímax al final.	Dos nudos de la trama, uno en la presentación que detona la historia, otro en la confrontación que lleva al clímax	Un detonante y un clímax
La historia comienza con una peripecia que cambia el valor narrativo del personaje de positivo a negativo o de negativo a positivo hasta llegar al clímax y con él el final insinuado.	Progresión dramática, la tensión sube hasta el clímax.	Acontecimientos que generan golpes de efecto, los cuales cambian los valores narrativos de las escenas. La tensión crece entre lo positivo y lo negativo hasta un clímax y un cambio de naturaleza del personaje.
El conflicto puede ser externo e interno dependiendo a quién se enfrente.	Las acciones dramáticas generan conflicto y el conflicto es externo: Rivalidad del personaje con la sociedad, las instituciones, o el mundo.	El conflicto del personaje es interno. Una lucha entre los miedos del personajes, la angustia y las dudas de una sola persona contra sí misma.
Final abierto	Final cerrado Responde las dudas que generó.	Final abierto. Genera preguntas que el clímax no resuelve necesariamente.
Solo un protagonista	Único protagonista	Protagonistas múltiples
Tiempo no necesariamente lineal	Tiempo lineal	Tiempo necesariamente no lineal
Causalidad	Causalidad	Causalidad
Universo En un mismo espacio pueden converger varios tiempos	Universo verosímil Tiempo – espacio definidos	Ambientación, Construcción del universo, periodo
La peripecia inicial se	La estructura genera tensión	El personaje se relaciona

enreda hasta llegar al clímax.	progresiva y hace que el drama crezca hasta el clímax.	con la estructura en tanto esta genera conflicto y la presión lo obliga a mostrarse tal como es.
--------------------------------	--	--

2.5 El universo del filminuto

Las mismas limitaciones del filminuto le permiten tomarse la licencia de manipular el tiempo de la narración. El tiempo de proyección será entre 50 y 70 segundos, pero el tiempo de acción puede ser de décadas. Teniendo en cuenta que hay tres dimensiones temporales “El tiempo de la proyección (la duración de la película), el tiempo de la acción (la duración diegética de la historia narrada), y el tiempo de la percepción (la sensación de duración intuitivamente notada por el espectador) (Martin, 2002, p. 226) En un mismo espacio puede pasar el tiempo haciendo uso del fuera de campo, los personajes que salen y entran a cuadro mostrando cambios de tiempo desde su caracterización.

2.6 Análisis de algunos filminutos

Para dejar mucho más claro los conceptos y sopesar mejor los argumentos, es preciso analizar algunos filminutos. Los siguientes son piezas participantes de la Imaginación 2013

2.6.1 Semillas

El personaje de la historia, un guerrillero decide cambiar de vida, se le ve al principio de camuflado y armado y tras un paneo que muestra el campo pasa a estar vestido de campesino, cargando un azadón. El cambio de color también influye en el efecto de paso de tiempo, aun cuando el espacio técnicamente sigue siendo el mismo.

Esta es una obra de un colombiano dirigida en especial a otros colombianos que conocen el conflicto armado del país y las dificultades que supone para una persona desmovilizarse. Este es el conflicto externo, que aunque no se presenta en pantalla, la elipsis nos lo da a entender. El color de la escena y la ropa del personaje crean un cambio de tiempo.



Figura 8. Filminuto *Semillas* <http://www.youtube.com/watch?v=G84Roaj3ruQ>

2.6.2 Pata de gallina

Pata de gallina es un conflicto externo: “hay que recuperar la pelota”. Tres niños intentan rescatar su balón que quedó atrapado entre las ramas de un árbol y no pueden alcanzarlo. Su necesidad dramática es querer recuperarlo, pero está muy alto. Uno de los niños tiene una idea y comienzan a organizar a sus amigos para hacerle “pata de gallina” a uno de ellos con lo cual consiguen el balón y siguen jugando.

Acá se evidencian todos los elementos de la estructura, los tres actos con sus nudos. El balón se queda en el árbol como detonante al principio del filminuto y vemos a los niños llegar algo irritados. Vemos el conflicto cuando ellos intentan alcanzarlo pero no pueden. La pata de gallina es la decisión que los lleva al clímax. Este, a diferencia de la mayoría de los filminutos de esta lista, es un final cerrado y en este caso no hay sorpresa.



Figura 9. filminuto pata de gallina <http://www.youtube.com/watch?v=7jd54U0rA38>

2.6.3 De vieja marca

Este es otro ejemplo de elipsis temporal. Una historia que muestra tres épocas, una en la que un hombre empieza a construir algo mientras su hijo juega en el suelo, la segunda cuando el mismo hombre ya con sus años sigue construyendo algo y la última es su hijo el que ocupa su lugar y termina de construir lo que ahora se ve como una suerte de mochila hecha con material reciclado. El conflicto interno del padre por terminar el objeto y dejárselo a su hijo, el del joven de continuar el trabajo de su padre y volverse tan bueno como lo fue él.



Figura 10. Filminuto De vieja marca <http://www.youtube.com/watch?v=ZUgn1PHfmiQ>

2.6.4 A la que no quiere sopa

Una discusión entre un hombre y una muñeca que termina en agresión parece de entrada una escena descabellada, pero cuando entra la mujer real, él le ofrece tomarse la sopa y ella la rechaza. La muñeca no quiso tomarse la sopa, su dueño la golpeó con una olla, esta mujer hace lo

mismo. El filminuto termina con la expresión del hombre, la misma que hizo antes de golpear a 30 la muñeca insinuando que hará lo mismo con la mujer. Conflicto externo entre los personajes



cuando uno desea que otro haga algo. Sorpresa al descubrir que la mujer puede sufrir la misma suerte a manos de ese hombre aparentemente loco.

Figura 11. Filminuto A la que no quiere sopa_ <http://www.youtube.com/watch?v=e3DRH28clrl>

2.6.5 27 metros

Algo así como un montaje paralelo sin cortes. La cámara se mueve de una terraza a otra, en donde dos mujeres tienden la ropa. Una vez más el tiempo coincide con la toma y el espacio se limita a las terrazas en donde una de las mujeres encuentra el sostén de la otra y comprende que su esposo Pedro tiene una amante. Un conflicto interno, una sospecha de infidelidad se convierte en un conflicto externo cuando encuentra la ropa interior de otra mujer que lo confirma. El detalle que muestra que la ropa interior es de la vecina responde la pregunta de quién es, sorprende y crea la expectativa ¿Qué pasará entre ellas dos?



2.6.6 El juego

Un timador resulta vencido en su propio juego por una joven que al final termina por ser ciega. Una historia con vuelta de tuerca con un conflicto simple y un espacio reducido (el punto de vista no suele variar mucho) el tiempo de acción es ese minuto en el que transcurre el juego. El personaje de la joven se muestra de entrada como el de una estudiante común y al final, por medio de la caracterización del personaje (unas gafas oscuras, un bastón) y algunos movimientos con su palo, queda insinuado que se trata de una mujer invidente. Este es un buen ejemplo de cómo los prejuicios que se construye el espectador sobre los personajes pueden servir al realizador para generar sorpresa.



Figura 13. Filminuto De vieja <http://www.youtube.com/watch?v=6eEARO9Umgs>

2.6.7 Murphy me ama

Se presenta una joven trabajando en un guion, arrugando papeles, en ello se comunica que es una estudiante escribiendo un guion que no le sale y su cotidianidad se rompe cuando escucha un hombre cantar acompañado de una guitarra. Con este detonante ella deja a un lado sus guiones y se levanta para maquillarse un poco antes de salir a la ventana a recibir su serenata. Descubrirá que no es lo que esperaba, en realidad era un hombre vendiendo guitarras. Al

desmentirse ocurre el segundo punto de giro, en donde ella corre a escribir en twitter lo que le 32
ocurrió.



Figura 14. Filminuto *Murphy me ama* <http://www.youtube.com/watch?v=F9wA0UW8AyU>

2.6.8 Impío

El personaje de Impío no se revela sino hasta el final y en ese descubrimiento consiste el encanto de este filminuto. El principio muestra un baño muy sucio en el que el personaje, de forma subjetiva, vomita. Sale de un antro y camina hasta la casa cural en donde se cae. Un niño corre a ayudarlo y es cuando el plano se abre y se revela que el borracho es el párroco. De nuevo hay sorpresa, similar a la de *El juego*. También suspenso al crear expectativa sobre la identidad del personaje. Un conflicto externo del cura para llegar a la casa contra su borrachera. Queda abierta la idea de que ocurre con el cura.



Figura 15. Filminuto *Impío* <http://www.youtube.com/watch?v=-QSBWMSLaqw>

2.6.9 Tiempo

Dos perspectivas de un mismo hecho contadas desde dos conversaciones telefónicas. 33

Dos personajes que viven en la misma casa que se enfrentan a un problema: alguien irá a visitarlos y en la casa tienen algo que esconder. Por un lado va la policía, por el otro los padres de uno de los jóvenes. El problema, y acá hay un poco de suspenso, es que el baño está lleno de sangre por todos lados y ya tocan a la puerta.



Figura 16. Filminuto Tiempo <http://www.youtube.com/watch?v=HKREw9v0pyQ>

2.6.10 La bella durmiente

Tres hombres intentan despertar a una chica dormida, pero sus besos no surten efecto. Es una mujer, la encargada de barrer la casa, la que termina por sacarla de su ensueño. Otro segundo punto de giro sorpresivo en una historia que arranca de entrada con un conflicto que los personajes intentan resolver sin una razón clara para el espectador. No queda claro por qué estaba dormida o para qué necesitaban despertarla.



Figura 17. Filminuto La bella durmiente <https://www.youtube.com/watch?v=guXH1zgcaSA>

2.7 Reflexiones sobre la estructura

El filminuto, sin ir más lejos, presenta tres momentos, tres actos si se quiere. Aquello 34 que hace interesante al filminuto es el crisol en el que los elementos más importantes de la narrativa se encuentran en una sola bocanada de aire. El suspenso, que genera dudas, engancha al espectador y que insinúa lo inadecuado impide que la gente olvide. El conflicto por otro lado, genera la tensión y producen el “algo pasó” de la historia, crea drama. Y la sorpresa, cuando todo parece estar resuelto en un momento tan efímero, los personajes, la situación, el espacio puede resultar ser algo que no suponía el espectador.

El suspenso junto al detonante hacen avanzar la historia formulando preguntas al espectador y dándole un objetivo al personaje, la confrontación destapa la tensión que el conflicto cocina en un climax y la sorpresa le da esas pistas que tiene el espectador para que escriba su propio desenlace. Son en suma, elementos sobre los que el público puede apropiarse de la historia, del final y del destino del personaje.

Esto no es una fórmula de laboratorio inequívoca, es una receta de cocina. De la misma forma en la que al cocinar con las mismas instrucciones y los mismos ingredientes todo plato, dependiendo de quién lo cocine, siempre sabe diferente. Cine mínimo pretende que los estudiantes se acerquen a los ingredientes más frescos y los que mejor condimentan.

Los personajes son el vehículo que lleva al espectador a través de la trama hasta el feliz término de la historia. “Un personaje es una obra de arte, una metáfora de la naturaleza humana”. (Mckee, 2002, P.446) Por eso es importante que el espectador tome al personaje como suyo, se lo crea, pues los personajes no son personas, son el reflejo de las relaciones humanas. Cuando el público se identifica con el personaje irá junto a él donde quiera que vaya y celebrará o sufrirá sus aventuras. “Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guión. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos” (Field, 1994, p. 49).

Uno de los retos del filminuto supone presentar al personaje ante el espectador aun cuando no hay mucho tiempo “(...) es importante comprender, una vez más, que los cortometrajes de cine o video funcionan mejor con un protagonista único: simplemente porque no hay tiempo suficiente para que la audiencia se identifique con más de un protagonista”. (Cooper et Dancyger, 1994, P. 59). El filminuto requiere un único personaje protagonista y para construirlo hay tres elementos. Dichos tópicos están basados en las características que Field y Mckee consideran necesarias en un buen personaje. Para comprender al mínimo, hay que repasar primero el personaje según los autores de marras.

Tabla 3 Comparción entre elemntos del personaje

Fiel	Mckee	Cine mínimo
Necesidad dramática	La caracterización	Deseo
Actitud	La verdadera personalidad	Virtud y defecto
Cambio	La dimensión del personaje	La verdadera personalidad del cliché
Punto de vista		

3.1 El personaje para Field

36

Desde Field, el personaje es acción, “La acción es el personaje, un personaje es lo que hace, no lo que dice.” (Field, 1995, p. 50) los actos, las reacciones y la forma en la que dice las cosas representan al personaje más que los diálogos en sí mismos, dando prioridad a la imagen y a la capacidad actoral para narrar. Pero las acciones estarían vacías si acaso no existe una personalidad subyacente. Es por esto que Field reconoce cuatro características que el guionista debe tener en cuenta para escribir al personaje para así darle volumen. Al mismo tiempo, son tópicos enfocados a la generación de conflicto y a la elevación de la tensión dramática. Por lo cual no solo hace al personaje más creíble, lo hace interesante, dramático y cercano al público.

3.1.1 Necesidad dramática

El primer aspecto y en el que concuerda con Mckee y otros autores es el deseo del protagonista por conseguir o conservar algo en concreto. El objetivo del personaje es el motor de la historia, es la fuerza que eventualmente moverá las piezas hasta su final. En palabras de Field “La necesidad dramática se define como lo que su personaje quiere ganar, adquirir obtener o lograr en el transcurso de su guion”. (1995, p.51)

En la denominación necesidad dramática estriba la llamada del personaje por el conflicto, por querer algo que eventualmente se convierta en drama. “Al enfrentarse a los obstáculos que se interponen entre él y su necesidad dramática, su personaje genera conflicto y el conflicto resulta esencial para su línea argumental. El drama es conflicto”. (Field, 1995, p.51) En Field el personaje debe garantizar el conflicto de la historia desde sus elementos constitutivos.

3.1.2 Punto de vista

37

Ya Aristóteles había notado que los personajes tenían convicciones y las expresaban a lo largo de la obra. “Llamo manera de pensar a todo lo que los personajes dicen para demostrar alguna cosa o para explicar lo que dicen” (p. 37). Syd Field lo retoma, lo ubica como uno de los cuatro puntos esenciales para crear un personaje. Para Field “Un punto de vista es la expresión de la manera de ver el mundo de una persona”. (1995, p.52)

Al igual que pasa con las personas, La construcción del personaje requiere que este encamine sus acciones según una convicción, lo cual direcciona la historia en una vía determinada. Así como con la necesidad dramática, el punto de vista aporta al conflicto, pues este pone en tensión la forma en la que el personaje va a conseguir aquello que desea y la forma en la que reacciona a los obstáculos. “Todo buen personaje es la dramatización de un punto de vista sólido y bien definido”. (Field, 1995, p.53)

3.1.3 Cambio

Los personajes tienen una curva de cambio a lo largo de la historia. No solo es más orgánico, dado que las personas en la cotidianidad cambian ante los problemas, sino que hace que el conflicto evolucione y se resuelva en tanto el mismo personaje cambia. Visto desde el largometraje, tras la hora y media que puede durar una película en promedio el personaje tuvo suficiente peripecias como para cambiar sus debilidades y llenarse de virtudes. Y esto no es un descubrimiento de Field, es la naturaleza del héroe desde los mitos más primitivos.

“La actitud de un personaje puede ser positiva o negativa, de superioridad o de inferioridad, crítica o ingenua” (Field, 1995, p. 53) de la actitud depende la relación de los personaje entre ellos. Hay jerarquías y el trato entre un superior con su subordinado es de una manera determinada. De tal forma que los diálogos entre uno y otro no pueden tener el mismo tratamiento, el subordinado es más respetuoso, responde cuando se le pregunta. El superior es más expresivo y confiado, puede incluso ser insolente. Desde la actitud se crea una dinámica social entre los personajes y ello puede representar un obstáculo o un avance en la consecución del deseo.

3.2 El personaje desde Mckee

Así como ocurre con los lineamientos que propone para la estructura de la minitrama. Mckee no es tan específico como Field en los elementos que él considera esenciales en el personaje. El deseo para él es el corazón mismo del personaje, es tan importante que lo trata como obvio. Propone tres aspectos que no controvierten los de Field, en cambio los complementan.

3.2.1 La caracterización

“La caracterización es la suma de todas las cualidades observables, una combinación que hace que el personaje sea único” (Mckee, 2002, p. 446) En ello se incluye la descripción física del personaje que está ligada a la ubicación geografía de la historia. Field no toma la apariencia del personaje como un aspecto necesario, solo se centra en su personalidad, Mckee, sin embargo, encuentra en la vestimenta una forma en la que el protagonista dice sin palabras como es su

forma de ser, de ver el mundo. Esta es una herramienta para modelar estereotipos, pues las características físicas son la fuente de los prejuicios humanos. 39

3.2.2 La verdadera personalidad

Un personaje, al igual que las personas puede pretender ser de una forma determinada. Es común suponer que aquellos que tienen determinada profesión deben contar con un número determinado de cualidades, sin embargo es muy común que las personas, así los personajes, sean otros en momentos de tensión. “La verdadera personalidad sólo se puede expresar a través de las decisiones tomadas ante dilemas” (Mckee, 2002, p. 447)

3.2.3 La dimensión del personaje

“La dimensión significa contradicción” (Mckee, 2002, p. 450) Cada virtud debe tener un defecto equivalente que equilibre al personaje y evite que se precipite hacia el melodrama exagerado de personajes llenos de bondad y fortalezas. Las personas tienen flaquezas y ventajas, para el personaje, encontrar su justa medida genera credibilidad y facilita la generación de conflicto.

3.3 El personaje para Cine mínimo

También ocurre con la estructura: los elementos fundamentales del personaje se mantienen pese a cualquier tipo de reducción. Hay tres elementos que el realizador puede tener en cuenta para crear personajes mínimos. Las características anteriores basan los siguientes elementos con los cuales confeccionar un personaje pensado para historias de corto aliento. El tiempo de proyección y la necesidad de generar sorpresa llevaron a la siguiente elección.

3.3.1 Deseo

La necesidad dramática que expone Field, o el deseo del personaje, es necesaria en toda historia bien contada, un personaje sin objetivos es un cuadro inmóvil. Ya sea que quiera conseguir algo o evitar perderlo, el desear mueve al personaje hacia el conflicto. El deseo existe en toda narración, desde los mitos griegos hasta las historias contemporáneas.

3.3.2 Virtud y defecto

Así como las personas, los personajes consiguen sopesar obstáculos gracias a sus habilidades y virtudes. Hablando del personaje mínimo una virtud implicada en el conflicto basta para darle volumen al personaje. De igual forma esta característica puede darle un giro inesperado a la historia si acaso el protagonista aparenta ser un estereotipo. Dimaggio y Field proponen agregar una característica dominante a todo personaje de modo que este marque su recorrido por la historia. “Todo lo que el personaje es, existe inherentemente en una fuerza dominante o algo que es lo que motiva al personaje” (Dimaggio, 1992 p. 187). Sin embargo Mckee opina que una característica dominante debe tener un complemento, es decir, cada virtud conlleva a un defecto complementario que equilibre el personaje y aumente las posibilidades creativas.

El defecto se encadena a la virtud en tanto uno debe ser equivalente al otro. Si el espectador cree conocer el personaje y supone el final, el defecto puede romper por completo la expectativa. Este equilibrio es lo que Mckee llama la dimensión del personaje.

3.3.3 La verdadera personalidad del cliché

41

Comenzar en el estereotipo para no caer en él. El personaje entendido como un símbolo preconcebido ahorra tiempo en la presentación del personaje, al superar el estereotipo al final de la historia se genera sorpresa, puesto que el personaje no se comporta como el espectador supone y muestra cambio en el personaje.

En la capacidad de interpretación del espectador ante las características físicas del personaje se basa gran parte del personaje mínimo. Dada la imposibilidad de presentar el personaje por más de dos o tres segundos, la caracterización, los gestos, las reacciones ante la peripecia, construirán la imagen de quién es el personaje en la mente del espectador.

Comenzar con un personaje estereotipo puede ser un punto de partida, dado que la forma en la que se viste es sinónimo de qué clase de persona es en la cultura popular. El espectador presupone quien es y saca conclusiones de que puede querer y que está buscando desde los primeros segundos. Se corre el riesgo en consecuencia de presentar una historia manida con un personaje típico. Sin embargo, entreverar el deseo, con la virtud y el defecto, ayudarán a darle dimensión al personaje y desde la perspectiva de Mckee el conflicto en la historia hará que el personaje se muestre como en realidad es dado que “La verdadera personalidad sólo se puede expresar a través de las decisiones tomadas ante dilemas” (Mckee, 2002, p. 447) Rescatando los elementos más adecuados para las historias breves las características para la construcción del personaje mínimo nacen a partir de la confrontación de los aportes de Field y de Mckee para la construcción de personajes para largometrajes.



Deseo

Mueve al personaje hacia el final de la historia



Debilidad

Crea conflicto entre el personaje y su deseo, el primer obstáculo



Estereotipo

El personaje comienza siendo un estereotipo para sorprender al final de la historia actuando de forma diferente a lo esperado.

Figura 18. Los elementos del personaje mínimo.

3.4 Conclusiones sobre el personaje mínimo

El personaje alimenta la estructura y viceversa. El juego paradójico del personaje con su historia hace que los elementos de la estructura mínima necesiten de las características del personaje mínimo. Desde el momento mismo del detonante, el personaje muestra su estereotipo para generar presuposiciones que pueden hacer que la sorpresa sea mayor. El deseo a su vez alimenta el conflicto junto a la debilidad y sin ellos el clímax no tendría la intensidad que puede llegar a tener. Ocultar lo que quiere o lo que teme el personaje puede ayudar a crear suspense y dar impacto a la sorpresa al final. De tal grado que, hasta el personaje más simple y diminuto, puede quedarse en la memoria de los espectadores, por sus características y la forma en la que estas se amalgaman a los elementos de la estructura.

Los manuales en general ofrecen a sus lectores el apoyo para hacer algo determinado o aprender respecto un tema. En tanto a la escritura de guiones existen varios, como los textos de Syd Field y los de Robert Mckee citados antes en este texto, escritos a modo de guía para los interesados en escribir historias de largo aliento. Sin embargo, ninguno ha enfocado sus esfuerzos en caracterizar y analizar el filminuto. Cine mínimo quiere hacer lo propio en su blog tomando tópicos útiles tanto para quien quiera hacer historias mínimas como aquellos que escriben un largo y buscan alternativas más allá de los autores conocidos. Todo esto a través de la web.

Al ser un blog, esta suerte de manual cuenta con ventajas respecto a un impreso. Crear un manual físico supone gastos de impresión y distribución, los cuales no son garantía que los estudiantes o los interesados lo reciban. Crear el manual en la web no solo abarata costos, dinamiza el proceso de difusión. Con un link se puede compartir a nivel mundial. También, la participación de los lectores en el blog es una posibilidad que un libro no ofrece. La sección de comentarios de cada entrada de Cine mínimo permite numerosas discusiones, preguntas y retroalimentación de los lectores hacia el proyecto.

En definición, el blog es una alternativa web que les permite a los usuarios, crear contenidos y subirlos en línea de manera fácil y en la mayoría de los casos sin ningún costo. El termino blog en los usuarios de habla hispana se ha popularizado más que bitácora, que es técnicamente el nombre correcto en español.

“(…) se ha tomado la voz *bitácora* para traducir el término inglés *weblog* (de *web* + *log(book)*; abreviado, *blog*), que significa ‘sitio electrónico personal, actualizado con mucha frecuencia, donde alguien escribe a modo de diario o sobre temas que despiertan

su interés, y donde quedan recopilados asimismo los comentarios que esos textos suscitan en sus lectores” (RAE, 2005).

44

La publicación frecuente sobre el guion y la comunicación con los lectores es una prioridad para el blog de Cine mínimo, manteniendo un flujo constante de información sobre el filminuto.

Sin embargo, Cine mínimo es una propuesta que no solo apunta a los filminutos. A largo plazo, el esquema mínimo pretende facilitar la comprensión en los estudiantes de los elementos fundantes del guion audiovisual que no solo funcionan en 60 segundos, los cuales son tópicos útiles en todo tipo de narración. Es el filminuto visto como ejercicio de aprendizaje con miras a mejorar la experiencia de los estudiantes frente a formatos más extensos. De igual forma la dinámica del blog permite encontrar información concreta en poco tiempo, con ejemplos, referencias y sugerencias.

No está de más recordar que este blog permite conocer la anatomía de un guion en pequeña escala precisamente por la semejanza formal que tiene el guion de filminuto planteado por el blog respecto a la estructura clásica. De poco sirve ejercitar un estilo de escritura que no pueda ser empleada posteriormente en proyectos profesionales. En este blog hay algo más que información enterrada en una montaña de texto, busca publicar párrafos cortos, concretos y de fácil lectura.

4.1 El contenido mínimo

Ser digital presenta otra ventaja respecto al impreso y es la posibilidad de publicar video y animar las imágenes. En la medida de lo posible se acompañará el texto del blog con imágenes animadas, videos de referencia o esquemas interactivos.

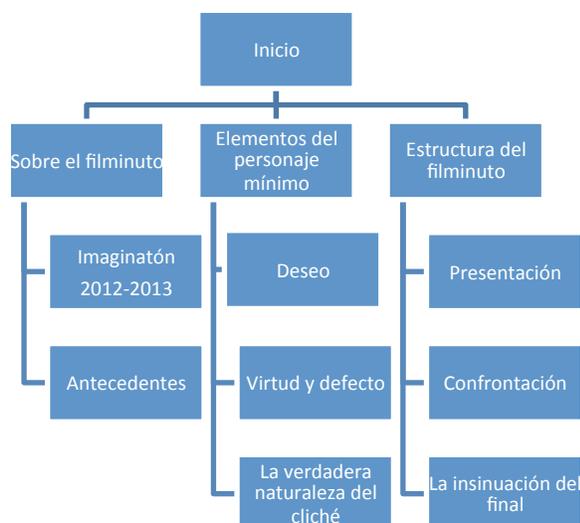


Figura 19. Mapa de navegación del blog Cine mínimo

El portal presentará el contexto histórico del filminuto junto a las referencias utilizadas para el análisis en el capítulo dos. Tendrá una sección dedicada a la estructura y otra para el personaje. Por último contará con entradas de utilidad para la comunidad, donde ofrecer formatos, vídeos relacionados, tutoriales y consejos variados en torno al guion.

Es posible siendo un blog crear un esquema dinámico e interactivo para la estructura mínima o el personaje. Dejando a un lado el cajón de texto, el esquema interactivo propone alimentar la curiosidad del lector por medio de su exploración. La barra de navegación también le permite al visitante encontrar el tema que prefiera y buscarlo directamente.



Figura 20. Logo y barra de navegación del blog Cine mínimo

4.2 Comunidad mínima

La última frontera de este proyecto será la de generar comunidad. Conseguir un número de seguidores que estén en contacto permanente con nosotros, lean las publicaciones que constantemente se actualizarán y retroalimenten al portal. El contacto con los lectores es parte importante de un blog. Cada publicación y sección tendrá un espacio para que cualquier persona con una cuenta de Facebook pueda dejar un comentario.



Figura 21. Casilla para comentarios en el blog

4.3 El proceso de cine mínimo

De blogger, el servicio de Google para crear blogs a Tumblr, luego a Wordpress y por último a Wix. El blog de Cine mínimo a migrado por diferentes plataformas en busca del lugar idóneo para establecerse y fue en el servicio de diseño web Wix en dónde finalmente se quedó. Pues la plataforma precisaba no solo permitir la publicación periódica de entradas y la casilla de comentarios de los lectores, sino un espacio que funcionara también como una página web, una barra de navegación, páginas con contenido fijo, un espacio de consulta.

Acoplar la teoría a un lenguaje adecuado para la web supuso un tema para el blog. El texto en el Marco teórico del proyecto no puede simplemente ser copiado y pegado al blog, debe adaptarse a las nuevas dinámicas de lectura.

El logo evolucionó hasta convertirse en lo que es hoy pasando por dos conceptos diferentes. El primero pretendía jugar con los cuadrados y los rectángulos, haciendo todo el estilo del blog minimalista y sobrio, colores contrastados y letras en mayúscula. Se veía extremadamente formal, por lo que la paleta de color y la idea cambió.



Figura 22. El primer logo de cine minimo

La mirada como pilar del quehacer audiovisual es parte de la filosofía del Semillero de Creación e Investigación de la Universidad de Manizales y para concordar un poco con el concepto el ojo en el logo fue una opción. El rojo y el azul casi sobrepuestos representan no solo el cine en tres dimensiones, sino el ver las cosas desde varios ángulos, verlo con volumen.



Figura 23. La Mirada en 3D, el Segundo logo de Cine mínimo

Finalmente, en busca de una imagen más juvenil y fresca, el blog pasó a tener como logo un dinosaurio con una cámara entre manos. Usando la figura retórica de la hiérbole, la página habla de lo mínimo a través de uno de los animales más grandes que existieron. Es más fácil de recordar el nombre e involucrando a los lectores con la mascota, pueden apropiarse de ella,



Figura 24, Logo final Cine mínimo

5. Conclusiones

La primera pretención de este proyecto era la de diseñar una estructura para el filminuto que lo independizara del cortometraje y le abriera su propio espacio. La estructura al finalizar el análisis y la redacción en lugar de separar emparentó bajo la estructura de los tres actos. La idea original era hacer una adaptación del paradigma de Syd Field traduciendo minutos a segundos. Una película de 120 minutos, que es la media de duración según Field de un largometraje promedio se convertía en 120 segundos. Al concordar los tiempos sería sencillo usar la teoría ya escrita en función de las historias mínimas. Sin embargo los filminutos no se desarrollan ni terminan como las películas. Los personajes, el tratamiento de la historia y el manejo de la información son muchísimo más directos, simples, concretos. El largometraje entreteje una historia, el filminuto comienza en medio de la acción y sorprende al espectador inmediatamente.

La estructura de los tres actos puede adaptarse al filminuto conservando dos nudos de la trama. Los finales pueden ser cerrados, pero los finales abiertos son mucho más comunes y con una dosis de sorpresa dan un impacto mucho mayor dejando expectativa al espectador que cerrando la historia por completo. Generar suspenso para crear expectativa en el público y mantenerlos interesados, sorpresa para superar el supuesto que tenía el espectador ante la historia.

El deseo como motor del personaje es universal. Combinándolo con un defecto que ayude a generar conflicto y una caracterización fácilmente reconocible se puede construir un personaje simple pero funcional para un filminuto e incluso un comercial.

Los tres actos están acompañados por el suspenso, el conflicto y la sorpresa. El detonante de inicio muestra el estereotipo del personaje y el deseo con una cuota de suspenso, preguntas formuladas al espectador. La confrontación lleva el conflicto generado por el deseo y la

debilidad del personaje al enfrentarse al mundo (conflicto externo) que llega a su climax 50

muchas veces con una sorpresa. Tras la sorpresa y el climax los últimos segundos supondrán un epílogo abierto para que el espectador responda por si mismo algunas de las dudas que formuló el suspenso del inicio y en general para que termine la historia y la haga suya.

Cine mínimo es un recetario. Propone que ingredientes agregar a la mezcla más que la forma correcta o incorrecta de cocinarlos. Es importante que el resultado final tenga sabor además de ser nutritivo y en ello los elementos que van a la olla importan tanto como la cocción. Pero eso es harina de otro costal.

Filminuto: Historia con tres actos dramáticos de 50 a 70 segundos de duración.

Detonante: Acción en la historia que involucra al personaje y lo empuja a hacia el conflicto.

Deseo: El personaje desea algo como principal eje de conflicto. Contarle como obtiene o protege lo que el personaje desea es la promesa que le hace la historia al espectador.

Presentación: Primer acto de la estructura clásica, en el que se presenta el personaje, el conflicto y el detonante.

Confrontación: Segundo acto de la estructura clásica, en el que se desarrolla la mayor tensión dramática, donde se presenta el clímax.

Desenlace: Tercer y último acto de la estructura clásica donde se muestra el regreso del personaje a su status quo.

Clímax: Momento de máxima tensión dramática en la que el personaje está a punto de conseguir o perder aquello que quiere.

Conflicto: Choque de dos deseos, puede ser entre dos personajes, entre un personaje contra el mundo o un personaje contra si mismo. Usualmente los hay internos, que involucran los miedos y las pasiones del protagonista o externos, en donde otros personajes y el mundo riñen contra el.

Status quo: Equilibrio y círculo de seguridad del personaje. El personaje por lo genera siempre tiene una vida en balance hasta que el detonante pone a tambalear esa estabilidad y lo obliga a buscarla a través de la resolución de la narración.

7.1 Bibliografía

Aristóteles. (n.f.) La poética. Bogotá: Skla.

Chion, M. (2000) Cómo se escribe un guión (8va ed) Madrid: Catedra.

Canet, F & Prósper, J (2009) Narrativa audiovisual estrategias y recursos. Madrid: Editorial síntesis.

Comparato, D. (1993) De la creación al guión (2da ed) Madrid: Instituto oficial de Radio y Televisión. RTVE.

Cooper, P & Dancyger, K. (1994) El guión de cortometraje. Madrid: Instituto oficial de Radio y Televisión. RTVE.

DiMaggio, M. (1992) Escribir para televisión. Barcelona: Paidós.

Field, S. (1994) El libro del guión. Madrid: Plot ediciones.

Field, S. (1995) El manual del guionista. (6ta ed) Madrid: Plot ediciones.

Lodge, D. (2002) El arte de la ficción. Barcelona: Ediciones Península.

López, J. (2005) Manual urgente para radialistas apasionados. Bogotá: Editorial Paulinas

McKee, R. (2002). El Guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Madrid: Alba Editorial.

Martín, M. (2002) El lenguaje del cine. Madrid: Editorial Gedisa, S.A.

Martín, F. (1991) Gag: La comedia en el cine. Madrid: Editorial Biblos.

Memba, M. Historia del cine universal. 2008. Madrid: T&B editores.

¿Qué es imaginaton? (s.f). Recuperado el 11 de septiembre del 2013, de

<http://www.imaginatón.lbv.co/que-es-imaginaton.php>

Sadoul, G. (1972) Historia del cine mundial: desde los orígenes. (19na ed) Siglo XII ediciones: México.

Real Academia Española (2005). Bitacora. En el Diccionario Panhispánico de Dudas. Recuperado de <http://lema.rae.es/dpd/?key=blog>

Russo, E.(2008) Hacer cine, producción audiovisual en América latina. Buenos Aires: Paidós.

7.2 Videografía

El Gag ¿Y usted de qué se ríe? [Película] dirigida por Carlos Rodríguez. 2000.

Filminuto [Videograbación] Dirigido por Juan Padrón, del Instituto Cubano del Arte e Industria Cinematográfica.1980.

Neighbours [Película] Dirigida por Buster Keaton. 1920.

One Week [Película] Escrita y Dirigida por Buster Keaton y Eddie Cline. 1920